

الصورة السينمائية: الإنتقال من الشكل التناظري إلى الشكل الافتراضي. Cinematic image: Transition from analog to virtual format.

د. تبر الطرش 1 /المعهد العالي للفنون الجميلة - نابل.(تونس). bensalah.teber12@gmail.com

تاريخ النشر: 2021 / 12 / 31

تاريخ القبول: 2021 / 09 / 09

تاريخ الاستلام: 2021 / 06 / 10

ملخص

الإشارة التناظرية والإشارة الرقمية هما عمليتان لنقل البيانات وتخزينها. (صوت ، صورة ، فيديو ، إلخ). حيث نشأت التناظرية مع ظهور الكهرباء بينما ظهر مصطلح الرقمي مؤخرا مع عصر الكمبيوتر، إنّ مبدأ التناظرية هو إعادة إنتاج الإشارة المراد تسجيلها (صوت ، فيديو ، إلخ) في شكل مماثل على وسيط (مغناطيسي بشكل عام). أمّا في النظام الرقمي، يتم تحويل الإشارة التناظرية التي سيتم تسجيلها إلى رقمية باستخدام محوّل تناظري رقمي. بعد هذا التحويل، تكون الإشارة ليست أكثر من سلسلة من "0" و "1" ، أي إشارة ذات اتساعين بدلا من اللانهاية التناظرية. وعلى إثر هذا التطور أصبحنا نتحدّث على مفهوم الافتراضي. فعند إدخال الشاشات الخضراء "L'incrustation" أو المؤثرات الرقمية الخاصة أو حتى ثلاثية الأبعاد يكون مفهوم الافتراضي هو الابتكار الذي أحدث ثورة في السينما. وهنا يمكننا أن نطرح سؤال "لماذا؟" لأنها ببساطة تقنية يمكن استخدامها على جميع المستويات، سواء في مرحلة ما قبل الإنتاج أو الإنتاج أو خلال المرحلة الأخيرة، الترويج. **الكلمات المفتاحية:** التناظري، الرقمي، الصورة، الافتراضي، التكنولوجيا، السينما.

Abstract:

Analog and digital signals are processes for data transfer and storage. (voice, photo, video, etc.) Analog arose with the advent of electricity, while the term digital recently emerged with the computer age, the principle of analog is to reproduce the signal to be recorded (sound, video, in a similar form on a medium (generally magnetic). In the digital system, the analog signal to be recorded is digitized using a digital analog converter. After this transformation, the signal is no more than a series of "0" and "1". A two-amplitude signal rather than an analog infinity. And as a result of this development, we're talking about the concept of default. When green screens, special digital effects, or even 3D are introduced, the concept of default is the innovation that revolutionized cinema. And here we can ask the question, "Why?" Because it's simply a technique that can be used at all levels, whether in pre-production, production or during the last phase, promotion.

Keywords: Analog, digital, image, virtual, technology, cinema.

¹ المؤلف المرسل: د. تبر الطرش ، الإيميل: bensalah.teber12@gmail.com



مقدمة:

ألم نسمع دائما بأن الصورة تساوي ألف كلمة، وهذا يعني بأن لنا القدرة على معالجة البيانات المرئية أكثر من الكلام. خاصة وأن هذه البيانات تحمل في طياتها المعنى من حيث طريقة تكوينها من الألوان والأشكال، ولعل هذا ما يحيلنا إلى القول بأن الصورة هي اللغة الأكثر أهمية في عصرنا الراهن. إن هذا الطرح المتعلق بالصورة يأخذنا إلى إشكاليات جديدة تتعلق بالصورة السينمائية وخاصة الافتراضية، وهي صورة مختلفة تماما عن باقي الصور السينمائية فهي تغمز المتفرج بتجربة مغايرة تماما وهذه هي نقطة قوتها. ومن المثير للاهتمام الأسلوب الذي تعتمد عليه.

وهنا بحثنا، أولا في تحولات الصورة السينمائية من التناظري إلى الافتراضي وفي المكونات البصرية للصورة السينمائية الافتراضية والتعرف إلى التقنيات الرقمية التي تساهم في صناعتها، ومن هذا المنطلق يمكننا القول بأن هذه التحولات تتميز بالغمز والثراء المتمثل في شكل فني وجمالي بإخراج معاصر للصورة السينمائية وبرؤية حديثة.

ولكل من الصورة السينمائية التناظرية أو الافتراضية خصائص تميزها، لكن من الملاحظ أن الكثير من التقنيات المتطورة حاضرة بقوة في الصورة السينمائية الافتراضية وهذا ما يجعل منها نقطة تحول للصورة السينمائية بشكل عام. وعدم حضور هذه التقنيات لا ينقص شيئا من الصورة السينمائية التناظرية فلو لا وجود هذه الأخيرة لما تطورت السينما، فهي نقطة بداية اكتشاف هذا الفن.

إن هذه التحولات جاءت بشكل عام لصالح الصورة السينمائية من أجل رؤية معاصرة موظفة في ذلك كل التقنيات الحديثة. وفي هذا الإطار نستحضر "جيل دلوز"¹ وهو من الفلاسفة المهمة بمجال الصورة السينمائية فوضع قواعد جمالية أساسها صورة سينمائية تقوم على الحدثة الفنية.

إذن يمكن أن نطلق على تحولات الصورة السينمائية من الشكل التناظري إلى الشكل الافتراضي أنه بمثابة الانفجار لمنجم مليء بالإبداع، فمن صورة سينمائية عادية إلى صورة سينمائية تضيف تكوينا ثلاثيا للأبعاد وما بعده مما يعزز حضور الصورة السينمائية الافتراضية.

يبدو اهتمام صنّاع الصّورة السينمائية بدء يتسارع بشكل ملحوظ، نظرا للجاذبية التي تتمتع بها ولالإيقاع السريع الذي تتميز به، وهذا ما يأخذنا إلى الحديث عن ميل لإنتاج أكثر ما يمكن من الصّور السينمائية. حيث تقوم الصّورة السينمائية بالأساس على الحدّثة التقنية فكلما تقدّمت التكنولوجيا تتقدّم على إثرها الصّورة السينمائية لتصبح بذلك مواكبة للعصر الذي نعيشه، هذا الأمر الذي يجعل منها ميدانا زاخرا بتفاصيل شتى. والتطور التكنولوجي كفيل لوحده بأن يصنّف شكل الصّورة السينمائية سواء كانت صورة كلاسيكية أم صورة معاصرة. وفي هذا الإطار تكمن قوة صنّاع التكنولوجيا وكأن بالصّورة السينمائية تنصهر وتتشكّل وتندساق في منظومة ما هو متاح مع الوقت الرّاهن.

ومن هذا المنطلق يأتي دور الناقد السينمائي وهو الكفيل بتقسيم التيارات السينمائية ليحدّد لنا خصائص كل صورة سينمائية. وبعد دراستنا لتحوّلات الصّورة السينمائية من التناظري إلى الافتراضي سنقوم بتحديد خصائص كل صورة منها استنادا إلى مراجع سينمائية، حيث سنقوم هنا ببحث شامل داخل تفاصيل كل صورة ومميزاتها وخصائصها.

وسواء كانت الصّورة السينمائية تناظرية أو افتراضية فإن لهما أبعاد متعدّدة، فيشترك كلاهما في الحركة وفي أساسيات صناعة الصّورة السينمائية. لكن لكل منهما طريقة طرح تختلف عن الأخرى من حيث زاوية التصوير والإخراج وحتى في كتابة السيناريو.

إن هذه الخصائص تؤكد أولا على التطوّر الذي حصل في الصّورة السينمائية، وثانيا على ارتباط الصّورة السينمائية بالتقدم التكنولوجي، وثالثا على البحث المستمر لإنتاج أكثر ما يمكن من الصّور السينمائية لإثرائها وجعلها تتسم بالحدّثة.

تعدّدت الاتجاهات والحركات والمدارس الفنيّة التي أولت الصّورة مكانة متميّزة فجعلتها مركزها الأساسي ومكوّنها الرّئيسي، حيث تعدّدت مفاهيم الصّورة وتحديداتها وأنماطها وأشكالها عبر الاتجاهات المتعددة للصّورة من حيث مفاهيمها وأشكالها ف "توجد عدّة أنواع من الصّور موجّهة خاصّة إلى حواسنا المختلفة (الصّور المرئية والسمعية واللمسية والشمية...) وهذا يعني، في نهاية المطاف تلك التي لها صلة لبعض الإحساس المرافق بفكرة والمسماة في بعض الأحيان باسم "الصّورة الذهنية"²، لذلك فإن مصطلح الصّورة يتجلّى من خلال إشاراته المتعددة والدّالة على تحديده في شكل مفهوم جامع لكل أنواع الصّور.

يعدّ مصطلح الصّورة من أكثر المفاهيم استعمالا في الأدب والنقد نظرا لما تتميز به من دور استعمالي يحمل في طياته بعد حركي وترحالي بين الاتجاهات والحركات التشكيلية والسينمائية والنقدية والأدبية، وهو ما يساهم في صعوبة تحديد مفهوم الصّورة باعتباره من المفاهيم الغير مستقرة في أغلب الأحيان، خصوصا وأن الصّورة تداخلت في أكثر من مجال فني كالفنون التشكيلية والشعر والأدب والموسيقى، والمسرح، والسينما.

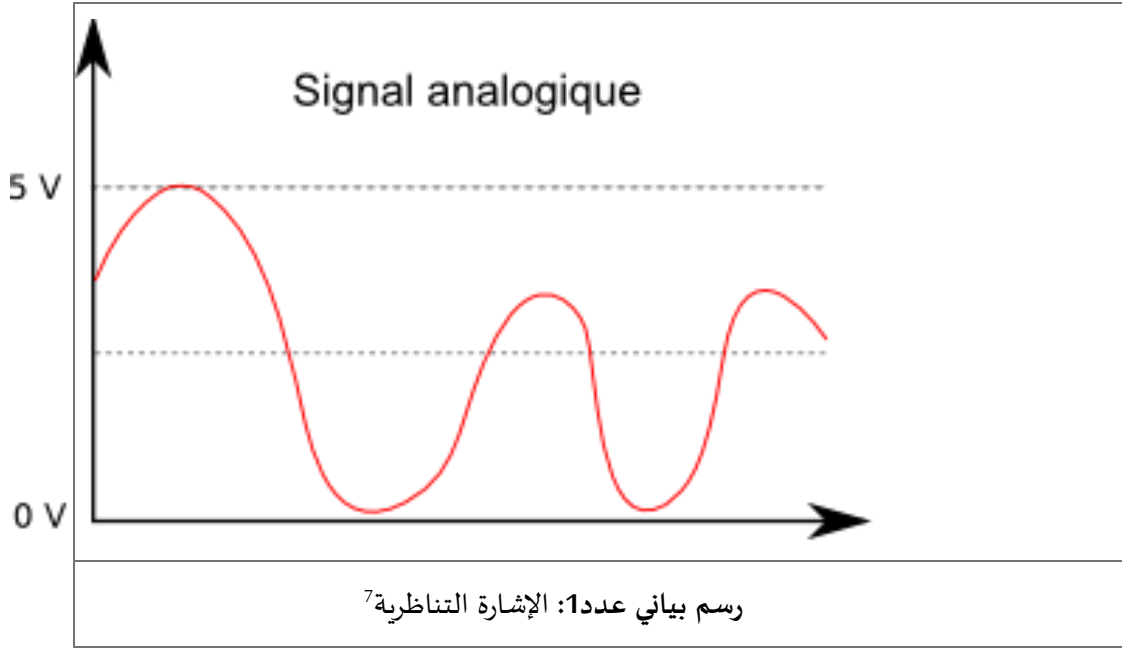
تتسم عملية تعريف مصطلح الصّورة في الأغلب بالغموض وعدم الوضوح في أن واحد خصوصا وأن مفهوم الصّورة يتداخل مع مفاهيم أخرى تؤدّي إلى تعدّد المعنى المراد بالمصطلح. ومن هنا "أضحى من الشائع في سياقي النظر والتّحليل النقديين استعمال مقولات: (الانعكاس) و(التمثيل)



و(التعبير) و(التشخيص) المفضية كلها إلى إنتاج شتى الظلال المعنوية لمقولة الصّورة. لكن تبقى ولا شك مآرب جلييلة في التآني مجدداً لحد(الصّورة)، ليس على جهة التدليل على رجحان دلالاتها النظرية، في فهم الجمالية الأدبية والفنّية، بل بوصفها معياراً ملتبساً مستعصياً على الضبط، ومولداً قدراً غير يسير من التعقيد³. وبالبحث في مفهوم الصّورة بصفة عامّة فتعني في لسان العرب لابن منظور، مادة (ص.و.ر) والجمع (صور)، وقد صورته فتصور، وتصورت الشيء توهمت صورته وهيئته، والتّصاوير: التماثيل⁴.

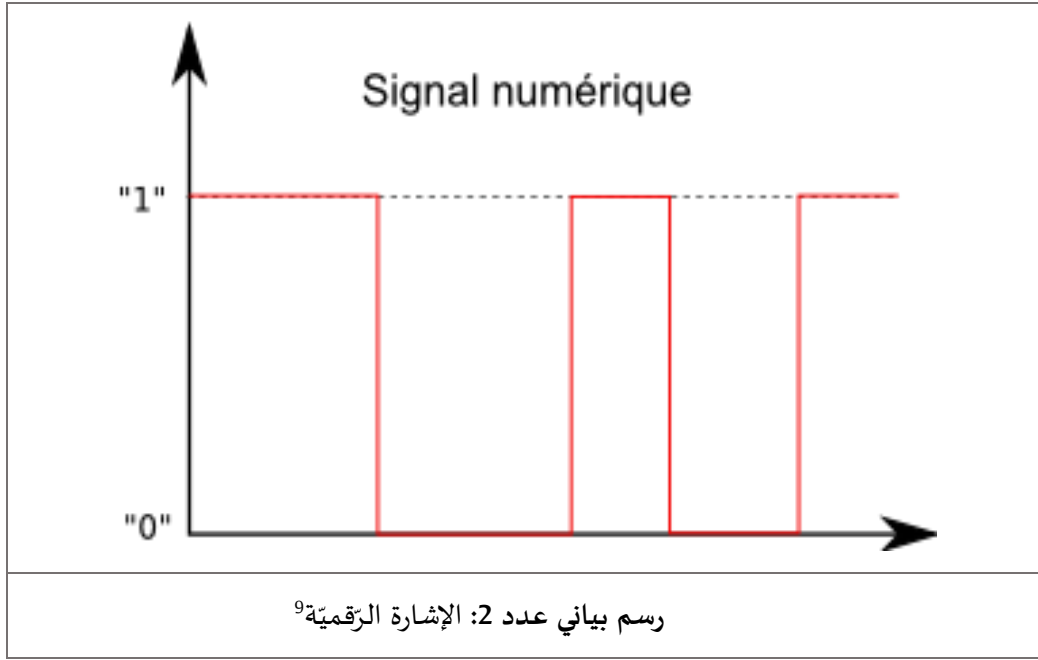
وتحمل الصّورة دلالات متعدّدة، خاصّة الصّورة السينمائية، والتي يمكن قراءتها بصريا عن طريق الغوص في تفاصيلها، وذلك نظراً لما يميّز النظام السّمياتي من خصوصيات "فيمكن أن تنتج الصّورة عن طريق ظاهرة طبيعية (انعكاس، الظل الخلفي، الرؤية من خلال أجسام شفافة وما إلى ذلك) أو من خلال إيماءة إنسانية مقصودة. وهو ما يعني لديها وجود متعدد الأوجه (...). فالصّورة السينمائية مسطّحة، مؤطّرة. وواضحة لما في اللوحة والتصوير الفوتوغرافي. إن مثل هذه الصّور تمتلك حقيقة إدراكية مزدوجة والتي ينظر إليها على أنها ثنائية وثلاثية الأبعاد"⁵، فهي عبارة عن خليط لغوي يكشف عن جوهر بصري، حيث أن العلامة البصريّة تتشكل من وحدة ثلاثية، وهي الدالّ والمدلول والقصد، لذلك تشكّل الأنماط الصّورية علامات تتجلى عبر مضامينها خصوصاً وأن الصّورة لا تجمّد اللحظة، بل إنها تنتج أكثر من معنى ضمن بنية تتشكل من عناصر منتقاة ومعالجة توظّف الصّورة بأنساقها عبر العلامات والإشارات والحركات والإيماءات.

ومن هنا يمكننا الحديث عن الصّورة السينمائية الكلاسيكية، حيث تكون الصّورة فيها في شكل تردّادات مغناطيسية تخزّن على شريط، أي أنّ التعامل مع الصّورة السينمائية كان بشكل تناظري أو تماثلي، بمعنى أنه تعامل طبيعي مع الصّورة لم تتمّ معالجته بأي برنامج على مستوى اللون أو الشكل أو الصوت، إضافة إلى ذلك تعتبر الصّورة السينمائية التناظرية صورة مادّية تحاكي الواقع المادّي دون إدخال أي مؤثرات عليها، وفي مستوى جودة الصّورة ليست بالجودة العالية فهي تتغير عبر الزمن إلى الأسوأ "فإن الفيلم فيما سبق كان صورة متناظرة، كان نسخة طبق الأصل من شيء آخر"⁶ وهذا ما نجده حاضراً في هذا الرسم البياني الذي يبين "الإشارة التناظرية".



وكما نشاهد في هذا الرسم البياني، بأن الإشارة التناظرية هي إشارة مستمرة ويمكن أن تأخذ عددا لا نهائيا، ولتحويل الصورة السينمائية التناظرية إلى صورة رقمية، يجب أن تمر الصورة بمرحلة هامة وهي "أنه يتم تجزئتها إلى أجزاء *samples* عدة مرات في الثانية، وكل جزء له مستويين ثابتين هما الـ 0,1 تبعاً للنظام الثنائي الرقمي، *Binary numbers* ومن هنا فإن كافة تفاصيل إشارة الصورة الأصلية التي تم تجزئتها سوف تتحول وفق النظام الرقمي إلى أرقام ثنائية مزدوجة أي كل جزء سيكون من رقمين هما 0,1. وهما يمثلان أصغر وحدة من تلك الإشارة المجرأة *Individuel signal* والتي عندئذ يتم توصيلها بالإشارة الإلكترونية عن طريق دوائر كهربائية معقدة بواسطة مفتاح الرقمنة *On/off switches* لكل جزء"⁸.

وبالتالي يتم هذا التحويل من التناظري إلى الرقمي عن طريق التجزئة ويصل معدل تجزئة الصورة التناظرية إلى ما يقارب عن 12 مليون مرة في الثانية ويتم هذا عن طريق استخدام *bit-8-format*، وهذا المستوى من (*Bit*) يقارب جودة الصورة المأخوذة بكاميرا رقمية، والتي تصل فيها نسبة الاحتراف إلى *Leo 96 values* أي ما يعادل *12-Bit* وبالتالي للنظام الرقمي دقة عالية في نقل الصورة السينمائية. وفي مستوى الفرق بين الصورة السينمائية التناظرية والصورة السينمائية الرقمية، هو أن الأولى بمجرد إرسالها أو استنساخها يمكنها أن تفقد الكثير من جودتها ودقتها، وأما الثانية فهي تحافظ على نفس الجودة، حتى لو استعملت تكرارا ومرارا، وهي قابلة للإرسال وللتسجيل والاستنساخ، وهذا ما يجعلها مميزة عن الصورة السينمائية التناظرية، وفي ما يلي رسم بياني يوضح الإشارة الرقمية.



ونشاهد في هذا الرسم البياني الذي يبين لنا الإشارة الرقمية، بأنها إشارة منفصلة بمعنى أنها غير متصلة، والتي يتم تلخيصها في سلسلة متتالية من "0" و "1". ومن خلال التطور التكنولوجي يمكن أن نحول الصورة التناظرية إلى صورة رقمية، والهدف من هذا هو الحفاظ على الثروات السينمائية. إن كل تغيير أو تطور تكنولوجي هو لصالح الإنسان، وابتشار التكنولوجيا الرقمية، استغلت السينما هذا التطور لإنتاج صورة حديثة من جهة تحاكي تطورات العصر الراهن ومن جهة أخرى تحقق ما لا يمكن تحقيقه سابقا، بمعنى الوصول بالصورة السينمائية إلى ما يستحق الافتراضي، هذه القدرة الهائلة التي تمتلكها الصورة السينمائية المعاصرة يعود سببها إلى العمل في بيئة رقمية تكنولوجية في كل مراحل إعداد الفيلم، "فإمكانية تحويل الإشارة التماثلية إلى إشارة رقمية، وما تلاه من القدرة على تسجيل إشارة الصورة رقمية. منذ بداية التصوير، وما تبع هذا الظهور للتعامل مع الصورة والصوت رقميا، بدلا من التعامل معهما في شكل الإشارة التماثلية ... ذلك لسهولة التعامل مع الإشارة الرقمية في تخزين وتسجيل وإعادة تسجيل دون الفقد في جودة الإشارة"¹⁰.

لذلك حدثت تحولات تقنية كبيرة عبر الزمان والمكان مما ساهم في خلق تغيرات جذرية تجلّت عبر مختلف ميادين الحياة وتجلّت في عصر يعتمد فيه على فكرة المتغير، ليس في التقنيات وحدها بل شملت أيضا الأفكار والنظريات، مما ساهم في خلق تحولا في تاريخ السينما وهو ما خلق أبعاد جديدة في الرؤية والتلقي عن طريق الحاسوب والإنسان، وذلك عبر التزاوج بين الفن والتكنولوجيا الذي يتجلى عبر مجموع المفاهيم الافتراضية التي تستخدم البرامج الرقمية، مثل "فوتوشوب" و"فوتو مونتاج" وغيرها مما يساهم في صنع فن افتراضي يركز على اللغة البصرية التي تصنع لغة الصورة الافتراضية، حيث عكس هذا الفن الجمع بينه وبين العلوم الحديثة الواسعة الانتشار في عصرنا الحديث.

بالتالي أصبحت الصّورة السينمائية المعاصرة تتجلى عبر مفهوم الافتراضي، وذلك من خلال التطور التكنولوجي المتسارع، وعبر استخدام كل مقومات التكنولوجيا مما يخلق تغييرا في الرؤية للصّورة والعمل الفني في ذات الوقت. فالصّورة تنمو من البسيطة إلى المركّبة بواسطة أحدث التقنيات، فتقترب منا إلى ما هو أقرب من الحسّ وتتجرّد فتبتعد عنا إلى ما هو افتراضي وتقني وتكنولوجي، حيث بدأت تتشكّل الصّورة الافتراضية عبر الأدوات والمساحات والتقنيات المستعملة لخلق عمل فني معاصر، وهي بالتالي وسيلة تعبير عن فن أرق.

لذلك فإن الوسائل والأدوات التقنية المعاصرة تتضمن دعوة بشكل واضح لتساهم في فتح حقل فكري يتجلى عبر الصّورة الافتراضية، التي تتجلى كمفهوم مساهم في خلق تجليات خيالية، حيث يعني مفهوم الافتراضي، محاكاة يولدها الحاسوب لمناظر ثلاثية الأبعاد ويتفاعل معها المتلقي بطريقة تبدو فعلية. وهي مصدر مأخوذ من افتراض، أي افتراضا على نحو افتراضي، إنه عالم بديل يتجسد عبر رؤية افتراضية تتحوّل في المواقع والفضاءات وتصوّر واقعا افتراضيا ينشأ عبر تشكيل الفن السينمائي، واستنطاق دلالاتها ومعانيها التي تحملنا إلى عوالم ذات أبعاد ثلاثية فنية وعميقة تغوص في عالم افتراضي ينفّث على المتقبل، ويكشف عن صور تقرأ من حيث مقاصدها الفنية ووفق مقومات تعبيرية جمالية معاصرة، تضعنا أمام ماهية الصّورة الافتراضية والتي تكشف عن "تفاعلية تتيح التواصل لمستخدميها وتمكّنهم أيضا من التواصل المرئي والصوتي وغيرها من الإمكانيات"¹¹.

ولقد حملت الصّورة الافتراضية في طياتها اتجاهات فكرية حديثة ومضامين معاصرة تحدت قدرات الفنان العادية ليخرج بفنه إلى مستوى خيالي، ويشمل الصّورة بمختلف هياتها المرئية بصريا والمدركة دلاليًا، مما يزيح الستار عن حضور البعد الثالث عبر الصّور المجسّمة في المكان والزمان الافتراضي ضمن حيز يتسع بصريا وواقعيًا لتلك الأبعاد الثلاثية، حيث تكون الصّورة الافتراضية ومركّبة وبنائية في المشهد السينمائي كما أنها تتسم بتركيب أعقد وأشمل، وبالتالي تعتبر الصّورة الافتراضية التي نبصرها جزءا ومكونا للعالم الذي نعيشه، "فالصّور الافتراضية مصنوعة من صور وفترات فاصلة وألوان متصلة الحدود المتنقلة والحوازر المتحركة والاستمرارية والانقطاع جميعها ترسم الصّور المتحركة. ولكن لا يجب التأثير بهذه الحركة. لا يجب أن نعتبر الصّورة مجرد ما نراه فقط. لا يجب أن يتجاوز انتشار الصّورة فهم النماذج الغير مرئية. يجب استنتاج المرئي الذي لا شك فيه من المنطقي الخفي لأنها نماذج تحتية تعطي للصّور خاصيتها الظاهرة. النموذج هو مصدر الصّور. تعدّ معقولية النموذج شرط وجود الصّورة. وكذلك كل صورة افتراضية تتضمن وجوبا معقولية أولية تتجسد في نموذج. وكذلك الصّور بصفات وفناتها لا توجد إلا بسبب معقوليتها الفعالة سواء كانت مفترضة أو مستحدثة أو مبنية. كل صورة افتراضية ليست في الحقيقة سوى صورة المعقولية الماضية أو القادمة المأخوذة من نموذج رفيع وسابق"¹². فهي صورة ندركها، مسؤولة بشكل كبير عن كل فعل أورد فعل يمكن أن يصدر منا فشكّلت صورة الفن السينمائي المعاصر حالة فكرية اتسمت فيها الصّورة بتوجهاتها البصرية المنفتحة على المستقبل، فلامست فيها الواقع الإنساني بتناقضاته وقضاياه المختلفة خصوصا وأنها فتحت الجانب التقني والفكري، من خلال اعتماد المعالجات الإلكترونية وتفعيل دورها في إثراء الصّورة السينمائية، وذلك



من خلال حضورها عبر الصورة والصوت، لبناء طفرة افتراضية تكشف عن التقدم التكنولوجي ضمن وسائط تفاعليه.

فهي تكتسب أهمية كبيرة في حياتنا المعاصرة، خصوصا وأنها تحتل مكانة استثنائية في فن السينما الذي يرتكز على الصورة، من حيث كونها تواترا مشهديا انسيابيا ومتميزا بالتصميم والإخراج لعناصرها البصرية المتنوعة، كما أنها في ذات الوقت مأخوذة بجمللة الإستفهامات والتطورات المرتبطة بالصورة المجردة، فالصورة الافتراضية ذات بعد تأثيري يرتبط في فعل اتصالي مباشر بالعالم الآخر الذي يغوص في حياة المتدوّق لهذا النشاط الصّوري، والذي يجعل المشاهد وسيطا يوصله إلى الاستهلاك اللّأوعي، مما يحتمّ على الفنان أو المخرج بالضرورة الكشف عن هذا العالم الآخر والافتراضي الذي يبدع عالما لا واقعيًا.

فالصورة باتت تمثل وسيلة بصرية تصافح وتجاوز الحواس ضمن ملمس بصري بالأساس يكشف عن قدرات وإمكانات تحاوريه تتفاعل مع المواد التقنية والتكنولوجية، والتي تجعل من الإنسان يكتشفها ويتبين الأبعاد الوظيفية والتأثيرية التي تحتوي عليها الصورة الافتراضية ذات البعد العلاماتي والسيميائي.

لقد أصبحت الصورة الافتراضية اليوم تكتسح حياة الإنسان وتأخذ دورا توجيهيا في حياته ضمن واقع يقيده ويجعله رهين التكنولوجيا المتطورة، وكما عرّف لنا "إتيان سوريو"¹³ مفهوم الافتراضي على هذا النحو " يعد أصل مفهوم الوجود الافتراضي أو الوجود القوي "أرسطوقراطيا" وهاما جدا في الجمالية. الوجود الافتراضي هو وجود خفي لا يظهر ولكن لديه إمكانيات تحقيقات ومفعول، حيث يعارض الوجود بالفعل. ويمكن تمييز نوعين من الوجود الافتراضي: أولا، الوجود الافتراضي للإمكانيات دون الحاجة، وفي هذه الحالة، يمكن أن يتعايش الافتراضي في نفس الشخص وحتى الافتراضي لا يتماشى تحقيقها معها، مروراً للوجود الفعلي الذي يختار إذن واحدة من افتراضاته المختلفة. ثانيا، الوجود الافتراضي للإمكانيات المحددة مسبقا بما تحتوي عليه وتتضمنه، بما يعني أن استنتاج خلاصة تم طرحه افتراضيا بمجرد طرح المقدمات. ترمز كلمة الافتراضي إلى كل خاصيات الافتراضي أي ما وجد افتراضيا. ولهذا المفهوم مجالات تطبيق عديدة في الجمالية. وطرح أرسطو بنفسه هذا المفهوم بتعريفه الوجود القوي"¹⁴.

ومن هذا المنطلق أحدثت الصورة الافتراضية غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في العالم السينمائي الذي توظف فيه إمكانيات التكنولوجيا الرقمية، وذلك من خلال حضورها في السينما كلغة متفردة تتجلى عبر الخيال والصورة والصوت والحركة والإيقاع، فهي مفردات لغوية وتشكيلية نلاحظ حضورها في فيلم "حرب النجوم" الذي وقع تصوير أول جزء منه في سنة 1977 وتناقلت بعده عدّة أجزاء، فهو فيلم من الخيال العلمي وأوبرا الفضاء، وما يتميز به من حضور افتراضي شكّله وجسّده "جورج لوكاس"¹⁵ من خلال قصة ألفها وأخرجها وفيما يلي صورة تمثل لقطة مأخوذة من الفيلم.



صورة عدد 1: لقطة مأخوذة من فيلم " حرب النجوم"

نشاهد في هذه الصورة السينمائية حضور رجل واقف يحمل في يده سيف مضيء وتقابله القمر في شكل ناري ذات لون أحمر وتجري في أسفلها براكين نارية، وهذا البطل يحمل اسم " دارث فيدر" فهو شخصية ترتدي الزي والقناع الأسود، شخصية جمعت بين الجانب والإنساني والآلي أما خلفية الصورة فهي من خيال المخرج وقع تصميمها بالكمبيوتر، فهي تمثل قوة التكنولوجيا في الصورة السينمائية المعاصرة، وذلك عبر مجموع صياغة تراكيب منفتحة على الرموز والشفرات التي تحمل الكثير من الدلالات على مستوى الشكل والمحتوى .

فالصورة الافتراضية تتجلى عبر الحركة لإعادة التشكيل للفيلم كروية متفرّدة بين بقية اللغات الفنية عبر عالم إيقاعي واسع الحدود، فهو مزيج من الصور الافتراضية التي تشكلت عبر الإنشائية في بناء هذه الصورة الحركية وتطورها ضمن طرق وأساليب بنائية تعمل في سياق صياغة إبداعية لمحتوى ومكونات فضاء اللقطة طولاً وعرضاً وعمقاً.

بالتالي تطوّر بناء هذا المفهوم الافتراضي بتطور الفهم العام للعناصر السمعية والمرئية سواء على مستوى التقنية الجمالية أو الفنية أو الفكرية، فهنا تتجلى جماليات بناء اللقطة عبر تلاقح مزدوج وفاعل بين عناصر الفيلم الفاعلة في بناء الصورة الحركية للفيلم السينمائي، عبر تنظيم الأفق الفلسفي للقطة كخطة إخراجية وبنية تشكيلية كونها أدوات لتركيبة الصور باللغة الأهمية في نسجها وبنائها وألوانها الخاصة، حيث أنها تزخر بمكونات افتراضية واسعة المدى. وهذا الانتقال من الشكل التناظري إلى الشكل الافتراضي للصورة السينمائية أضاف العديد من المميزات لهذا الفن، وبالتالي نستطيع القول بأنّ هذا الانتقال جاء لصالح ولخدمة الصورة السينمائية بشكل عام.

الإحالات والهوامش:

¹ جيل دلوز: (18 يناير 1925 - 4 نوفمبر 1995) هو فيلسوف فرنسي، اهتم بالفلسفة والأدب والسينما والفنون الجميلة. ومن أهم كتاباته "الإختلاف والتكرار 1968"، "فلسفة كانط النقدية 1963"، "الصورة_الحركة أو فلسفة الصورة 1997" و"البرغسونية 1966"، (الخ...).

² Jacque Aumont / Michel Marie , dictionnaire théorique et critique du cinéma , © NATHAN, Paris , 2004, p 104.

« Il existe des images de plusieurs sortes, s'adressant notamment à nos divers sens (images visuelles, auditives, tactiles, olfactives...) c'est -à-dire en fin de compte correspondant à une certaine sensation accompagnée d'idée _ ce qu'on a parfois désigné comme « image Montale ».

³ شرف الدين ماجدولين: الصورة والنوع والمتخيل الثقافي قراءة في نموذجين نقديين ، مجلة نزوى، العدد 32 أكتوبر 2003، ص1.

⁴ أبو الفضل جمال الدين محمد بن مكرم ابن المنصور، لسان العرب، مادة صور ،دار صادر، بيروت، المجلد الرابع، 1997، ص 87-85.

⁵ Jacque Aumont / Michel Marie , dictionnaire théorique et critique du cinéma , © NATHAN, Paris , 2004 , p 105.

« L'image peut être produite soit par un phénomène naturel (reflet, ombre portée, vision à travers un corps transparent, etc.), soit par un geste humain intentionnel. C'est dire qu'elle a une existence multiforme.(...) ; l'image cinématographique est plane, cadrée. Ce qui l'apparente à celle de la peinture et de la photographique . comme ces images, elle possède une « double réalité perceptive » elle est perçue à la fois comme bidimensionnelle et tridimensionnelle ».

⁶ حصاد القرن العشرين: المنجزات العلمية والإنسانية في القرن العشرين، الجزء الثاني، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، عمان، 2008، ص408.

⁷ <http://culturesciencesphysique.ens-lyon.fr/ressource/principe-numerisation.xml>

⁸ هشام جمال، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث، مطابع الأهرامات التجارية، مصر 2006، ص45.

⁹ <http://culturesciencesphysique.ens-lyon.fr/ressource/principe-numerisation.xml>

¹⁰ رباب عبد اللطيف، فنيات المونتاج الرقمي في الفيلم السينمائي، أكاديمية الفنون 2005، ص 158.

¹¹ عبد الرزاق محمد الدليمي، الإعلام الجديد و الصحافة الالكترونية، دار وائل للنشر، ط1، الأردن، 2011، ص 183 .

¹² Phillipe Quéau , Le virtuel :Vertus et vertiges, Collection Milieux 1993 , p 179.

« Les images virtuelles sont faites de figures et d'intervalles, de couleurs en contact. Des limites mobiles, des frontières mouvantes, des continuités et des coupures zèbrent et strient les images « animées ». Mais il ne faut point se laisser prendre à cette agitation. On ne doit point considérer dans l'image seulement ce qu'elle donne à voir. La prégnance du visible ne doit pas prendre le pas sur la compréhension des modèles invisible. Il faut déduire du visible évident l'intelligible latent. Car ce sont les modèles sous-jacents qui confèrent aux images leur caractéristique apparentes. Le modèle est la source des images. L'intelligibilité du modèle est la condition de l'existence de l'image. Réciproquement, toute image virtuelle implique nécessairement une intelligibilité originelle, incarnée par un modèle. Aussi les images, avec leurs attributs et leurs partis, n'existent qu'en raison de leur intelligibilité effective. Qu'elle soit présuppose, induite ou construite. Toute image virtuelle n'est réellement l'image que de cette intelligibilité passe, ou à venir, tirée d'un modèle prééminent, et préalable ».

¹³ إتيان سوريو، (26 أبريل-19 نوفمبر 1979)، فيلسوف فرنسي، اشتهر بكتاباتاته في علم الجمال، درّس في جامعة "إيكس إن بروفانس

وليون"، وأستاذًا في جامعة "الستربون"، وشغل منصب رئيس تحرير بمجلة "Revue d'esthétique".

¹⁴ . Etienne Souriau , Vocabulaire d'esthétique , © Presses Universitaires de France, 1990, p 1393.

« le concept d'existence virtuelle ou existence en puissance est d'origine aristotélicienne, et fort important en esthétique. Une existence virtuelle est une existante latente , que ne se manifeste pas, mais détient des possibilités de réalisations et d'effets, elle s'oppose à l'existence en acte. On distingue deux sortes d'existences virtuelles : 1, celle des possibilités sans nécessité, en ce cas, des virtualités différentes

peuvent coexister dans un même être , et même des virtualités dont les réalisations seraient incompatibles entre elles, un passage à l'existence en acte sélectionnerait donc une de ces multiples virtualités et : 2, celle des possibilités déjà déterminées par ce qui les contient et les implique ; ainsi, la conclusion d'une déduction est déjà virtuellement posée dès qu'on pose les prémisses. Le mot de virtualité désigne, soit le caractère de ce qui est virtuel , soit ce qui existe virtuellement . cette notion a plusieurs champs d'application en esthétique . Aristote a lui-même posé cette notion en définissant l'existence en puissance ».

¹⁵. جورج لوكاس:(14ماي1944)، وهو منتج ومخرج أفلام أمريكي وكاتب سيناريو، اشتهر بإنتاجه لسلسلة "حرب النجوم" ، وهو عضو في الأكاديمية الأمريكية للفنون والعلوم ونقابة الكتاب الأمريكية الغربية.

المراجع

المراجع باللغة العربية:

- 1) أبو الفضل جمال الدين محمد بن مكرم ابن المنظور، لسان العرب، مادة صور ،دار صادر، بيروت، المجلد الرابع، 1997.
- 2) شرف الدين ماجدولين: الصورة والنوع والمتخيل الثقافي قراءة في نموذجين نقديين ، مجلة نزوى، العدد 32 أكتوبر 2003.
- 3) حصاد القرن العشرين: المنجزات العلمية والإنسانية في القرن العشرين، الجزء الثاني، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، عمان، 2008.
- 4) هشام جمال، التكنولوجيا الرقمية في التصوير السينمائي الحديث، مطابع الأهرامات التجارية، مصر 2006.
- 5) رباب عبد اللطيف، فنيات المونتاج الرقمي في الفيلم السينمائي، أكاديمية الفنون 2005.
- 6) عبد الرزاق محمد الدليمي، الإعلام الجديد والصحافة الالكترونية، دار وائل للنشر، ط1،الأردن،2011.

المراجع باللغة الفرنسية:

- 1) *Jacque Aumont / Michel Marie, dictionnaire théorique et critique du cinéma, © NATHAN, Paris, 2004.*
- 2) *Jacque Aumont / Michel Marie, dictionnaire théorique et critique du cinéma, © NATHAN, Paris, 2004.*
- 3) *Phillipe Quéau, Le virtuel : Vertus et vertiges, Collection Milieux 1993.*
- 4) *Etienne Souriau, Vocabulaire d'esthétique, © Presses Universitaires de France, 1990.*

الروابط:

- 1) <http://culturesciencesphysique.ens-lyon.fr/ressource/principe-numerisation.xml>
- 2) <http://culturesciencesphysique.ens-lyon.fr/ressource/principe-numerisation.xml>